

SURVIVE THE ISLAND

Votre expédition pour découvrir les trésors tant convoités de l'île se déroule à merveille, quand soudain le sol se met à trembler. Des volcans décident de sortir de leur sieste millénaire, réveillant par la même occasion d'énormes créatures ancestrales !

L'île commence à s'enfoncer sous les eaux... C'est le moment de prendre le large, en emportant un maximum de trésors ! Tant que vous n'aurez pas regagné la terre ferme, vous serez en danger.

Mais vous n'êtes pas la seule équipe d'aventuriers sur l'île, et vos adversaires vont tout faire pour garder les quelques radeaux disponibles pour eux...

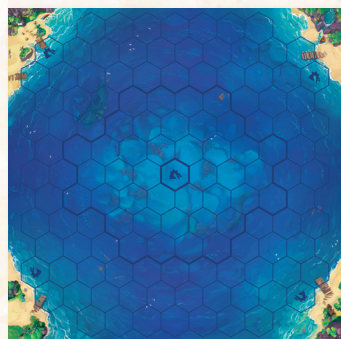
Échappez aux volcans, aux créatures tapies sous l'eau ou au fond des forêts, mais surtout, méfiez-vous des autres explorateurs... car rappelez-vous : en matière de survie, tous les coups sont permis !



asmodee

MATÉRIEL

--> 1 plateau de jeu



--> 40 tuiles Île : 16 plages, 16 forêts et 8 montagnes



--> 50 pions Aventurier (10 par couleur) de valeur 1, 2, 3, 4 ou 5



--> 13 pions Créature (5 serpents de mer, 6 requins, 2 kaijus)



--> 12 pions Radeau, pouvant contenir 3 pions Aventurier chacun



--> 5 cartes Aide de jeu (1 par couleur)



--> 1 dé Créature



BUT DU JEU

Dans *Survive the Island*, vous gérez une équipe de 10 aventuriers et aventurières qui fuient une île en train de sombrer. Chaque aventurier transporte un trésor, dont la valeur est inscrite sous le pion correspondant.

Sauvez un maximum de trésors en ramenant vos aventuriers sur les îles d'arrivée aux quatre coins du plateau, sans qu'ils ne se fassent attraper par une créature, et avant que 3 des 4 volcans de l'île ne se réveillent !



MISE EN PLACE

La dernière personne à être revenue saine et sauve d'une île commence la partie.

- 1 Formez l'île de départ en répartissant aléatoirement toutes les tuiles Île dans la zone délimitée, côté paysage, sans consulter leur verso.
- 2 Placez les serpents de mer sur le plateau sur les cases marquées de l'icône . Disposez les kaijus et les requins près du plateau.
- 3 Choisissez chacun une couleur et prenez les pions Aventurier et l'aide de jeu de cette couleur, ainsi que 2 radeaux. Disposez les radeaux restants près du plateau.

Si vous jouez à 2 : choisissez chacun deux couleurs. Récupérez les 20 aventuriers correspondants, que vous traiterez comme s'ils étaient d'une seule et même couleur. Placez devant vous les deux aides de jeu qui serviront de rappel pour vos couleurs, et prenez 4 radeaux.

- 4 À tour de rôle, placez un de vos pions Aventurier sur une tuile libre, jusqu'à ce que tous les pions Aventurier soient sur l'île de départ.

Une fois la partie commencée, vous n'aurez plus le droit de consulter les valeurs sous vos pions Aventurier ! Essayez de les mémoriser en les plaçant.

Si vous jouez à 5 : une fois les 40 tuiles occupées par un aventurier, placez les aventuriers restants sur des tuiles ne contenant qu'un pion.

- 5 Placez à tour de rôle un radeau sur une case Eau libre et adjacente à une tuile Île, jusqu'à ce que tous vos radeaux soient placés.

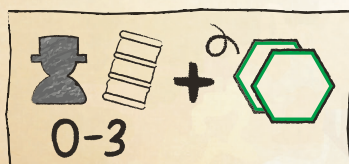


TOUR DE JEU

Le jeu se déroule au tour par tour, dans le sens horaire. Un tour se décompose en 3 phases qui se succèdent ainsi :

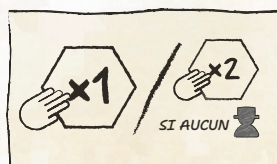
1. Actions

Déplacer des aventuriers et/ou des radeaux et utiliser des tuiles **Pouvoir** (voir page 4).



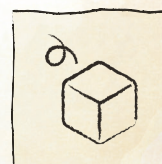
2. Montée des eaux

Retirer une tuile et la regarder.



3. Créatures

Lancer le dé Créature.



Une fois les 3 phases effectuées, c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivante.

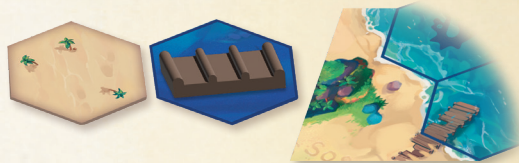
1 Actions

A. DÉPLACEMENTS

Lors de la phase Actions, s'il vous reste des aventuriers à sauver, vous pouvez déplacer n'importe quelle combinaison de pions Aventurier et/ou Radeau. Vous pouvez effectuer jusqu'à 3 déplacements de 1 case, répartis librement entre :

--> Déplacement d'un aventurier à pied

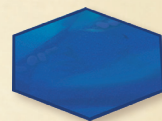
Le point de départ **ET** le point d'arrivée de l'aventurier sont une tuile Île, un radeau ou une île d'arrivée.



--> Déplacement d'un aventurier à la nage

Le point de départ **OU** le point d'arrivée de l'aventurier est une case Eau.

⚠ Chaque pion Aventurier ne peut effectuer un déplacement à la nage qu'une fois par tour.



--> Déplacement de radeau

Déplacez un radeau vide ou que vous contrôlez vers une case Eau adjacente qui ne contient pas déjà un radeau.

⚠ Pour contrôler un radeau, vous devez avoir au moins autant d'aventuriers de votre couleur à bord que vos adversaires.



Note : Quand un aventurier se retrouve sur la même case qu'un radeau, il monte immédiatement à bord s'il reste de la place.

B. UTILISER DES POUVOIRS

En plus de vos déplacements, à tout moment de la phase Actions, défaussez autant de tuiles Pouvoir que vous le souhaitez pour appliquer leur effet.

Ces tuiles Pouvoir s'obtiennent lors de la phase Montée des eaux (voir page 5).



Exemple de phase Actions :

Anna déplace un aventurier à la nage vers une tuile Île ①, puis à pied d'une tuile à un radeau ②. Elle déplace ensuite un autre aventurier à la nage vers un radeau ③. Puis elle utilise son pouvoir Rames (🚣) pour déplacer le radeau de 2 cases Eau.



Île d'arrivée

2. Montée des eaux

Retirez une tuile Île de votre choix, parmi les moins épaisses restant sur le plateau. Ainsi, les différents types de tuiles disparaîtront progressivement :

D'abord les tuiles Plage , puis les tuiles Forêt , et enfin les tuiles Montagne .

Si des éléments se trouvaient sur la tuile retirée, remplacez-les sur la case Eau désormais révélée.

Regardez secrètement le verso de la tuile choisie.

X Si c'est un effet , appliquez-le immédiatement et défaussez la tuile.

Exception : Les tuiles Volcan, en plus de leur effet, font office de compte à rebours pour la fin de partie et restent sur leur case. La partie se termine dès que 3 volcans sont révélés !

X Si c'est un pouvoir , conservez-le face cachée pour l'utiliser lors de l'une de vos phases Actions ultérieures.

Exception : La tuile Répulsif peut s'utiliser en dehors de votre tour, en réaction à l'attaque d'un adversaire !

Pour le détail des tuiles Effet et Pouvoir, voir page 8.



Si vous n'avez plus d'aventurier à sauver au début de votre tour de jeu, retirez 2 tuiles au lieu de 1 lors de la phase Montée des eaux.



SI AUCUN 

3. Créatures



Lancez le dé Créature. Si la créature obtenue sur le dé est présente sur le plateau, déplacez-la (voir Les créatures : déplacement et interactions, page 6).

Note : Les serpents de mer sont présents sur le plateau dès la mise en place. Les requins et les kaijus seront ajoutés quand vous révélez des tuiles Effet Créature.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'il n'y a plus de pions **Aventurier à sauver** ou lorsque 3 tuiles Volcan  ont été révélées.

Note : Si la partie se termine par l'éruption du 3^e volcan, les aventuriers qui n'ont pas été sauvés ne rapportent aucun point.

Faites la somme des trésors inscrits sous l'ensemble de vos pions Aventurier sauvés. Si vous avez le plus de trésors, vous remportez la partie ! En cas d'égalité, partagez la victoire.

Exemple de score final :

Anna a sauvé 5 aventuriers tandis que 3 autres de ses pions ont été éliminés. Quand le 3^e volcan est révélé, ses 2 aventuriers placés sur un radeau sont malheureusement éliminés à leur tour car elle n'a pas eu le temps de les ramener sur une île d'arrivée. Elle finit donc avec $4+5+1+2+4 = 16$ points.



LES CRÉATURES : DÉPLACEMENT ET INTERACTIONS

Chaque créature interagit avec certains éléments de sa case.

Trois cas de figure peuvent déclencher une interaction :

1. La créature se déplace sur une case contenant ces éléments.
2. Ces éléments se déplacent sur une case contenant la créature.
3. La créature arrive en jeu par une tuile Effet Créature (voir page 8) sur une case contenant ces éléments.

Si une créature élimine des pions Aventurier ou Radeau, placez-les près du plateau de jeu, sans consulter la valeur des aventuriers éliminés.



Une créature finit immédiatement son déplacement si elle entre sur la case d'un ou plusieurs éléments avec lesquels elle interagit.



Déplacement : se déplace de **1** case dans l'eau.

Interactions : élimine les radeaux et tous les aventuriers (nageurs ou non).



Déplacement : se déplace de **1** ou **2** cases dans l'eau.

Interactions : élimine les nageurs.

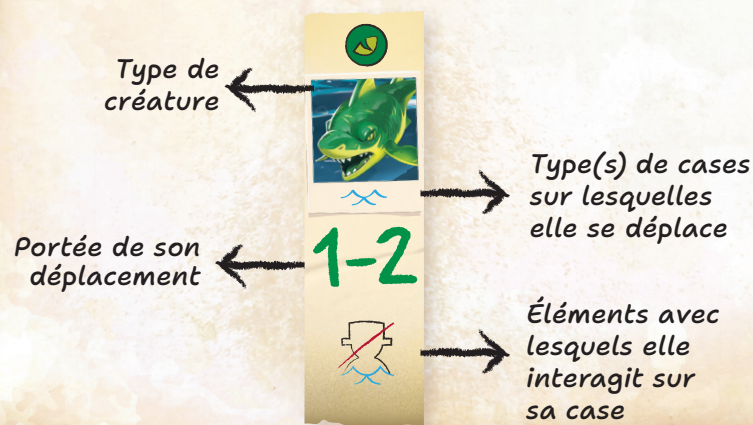


Déplacement : se déplace de **1** ou **2** cases dans l'eau et/ou sur la terre.

Interactions : élimine les radeaux, pousse les aventuriers vers des cases adjacentes (différentes ou non), et pousse les créatures (elles sont déplacées selon leurs règles de déplacement).

Note : plusieurs créatures peuvent occuper la même case, sauf les kaijus. Rien ne peut entrer sur une case occupée par un kaiju, excepté un autre kaiju (qui pousse alors le premier).

ANATOMIE DE L'AIDE DE JEU



Iconographie :



Tous les aventuriers sont éliminés



Les radeaux sont éliminés



Le kaiju pousse les aventuriers sur une case adjacente et les créatures selon leurs règles de déplacement



Seuls les nageurs sont éliminés



Case Eau



Tuile Île

Un nageur est un aventurier dans l'eau (hors d'un radeau)

FAQ

✗ Peut-on avoir des exemples de déplacements valides et invalides ?

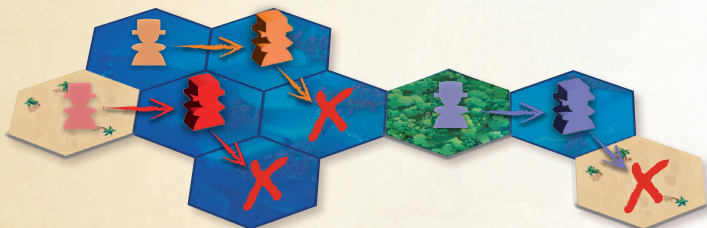
Oui !

Dans les exemples suivants, chaque couleur représente un tour de jeu différent.

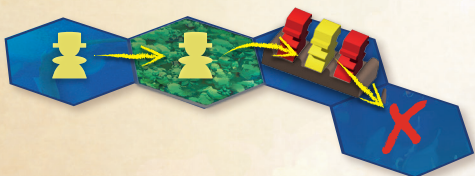
Tours valides :



Tours invalides :



Un même aventurier peut effectuer un maximum de 1 déplacement à la nage par tour (hors tuiles Pouvoir).



L'aventurier jaune ne peut se déplacer ici ni à la nage, ni en bateau car il ne le contrôle pas.

CRÉDITS

Un jeu de Julian Courtland-Smith / Développement : L'Atelier / Illustrations : Mr. Cuddington
Visuels additionnels : Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez et Umeshu Lovers / Mise en page des règles : Good Heidi / © Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.

✗ Peut-on déplacer un aventurier sur une case occupée par un autre aventurier ?

Oui ! La limite d'un aventurier par case n'est valable que lors de la mise en place. Une fois la partie commencée, il n'y a pas de limite au nombre de pions Aventurier que peuvent accueillir une tuile ou une case !

✗ Lors de la phase Créatures, comment est déterminée la case d'arrivée de la créature ? Dans quel ordre le kaiju applique-t-il ses interactions ?

C'est le joueur ou la joueuse active qui fait tous les choix et décide de l'ordre de résolution.

✗ Que se passe-t-il si une créature est placée sur une case contenant un kaiju via une tuile Effet Créature ?

La créature ne peut pas apparaître, sauf si c'est un kaiju. (Dans ce cas, il est immédiatement poussé).

✗ Que se passe-t-il lorsque je révèle une tuile Effet Radeau mais qu'il ne reste plus de radeau en réserve ?

Dans ce cas, déplacez un radeau vide présent sur le plateau sur cette case. S'il n'y a aucun radeau vide disponible, il ne se passe rien.

✗ Que faire si un radeau arrive sur une case contenant plus de nageurs que de places libres ?

Cela est rare, mais dans ce cas, le joueur ou la joueuse active décide de qui monte sur le radeau.

✗ Si j'utilise une tuile Pouvoir Dauphin, est-ce que je peux déplacer dans l'eau un aventurier placé sur une tuile Île ou un radeau ?

Non. Le dauphin est dans l'océan, les nageurs s'accrochent à sa nageoire au passage.

✗ Si j'utilise une tuile Pouvoir Dé Créature, est-ce que je lance quand même le dé lors de la phase Créatures ?

Oui !

✗ Si j'utilise un répulsif, est-ce que mes aventuriers sont quand même affectés par l'interaction avec la créature ?

Non ! Tous les aventuriers et/ou radeaux présents sur la case de la créature éliminée sont épargnés et y restent.

✗ Puis-je utiliser un répulsif pour retirer plusieurs créatures du plateau à la fois ?

Non. Vous devez utiliser un répulsif par créature.



Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs

Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs

My asmodee
players only*

* Pour les joueurs



FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



FR DONNEZ OU RECYCLEZ



OU ASSOCIATION



OU MAGASIN



OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr

Détail des tuiles

TUILES EFFET

(À appliquer immédiatement)



Créature verte : Placez un **requin** sur cette case. Si les 6 requins sont déjà sur le plateau, déplacez-en un sur cette case.

Répartition des tuiles : x3 x3



Créature bleue : Placez un **kaiju** sur cette case. Si les 2 kaijus sont déjà sur le plateau, déplacez-en un sur cette case.

Répartition des tuiles : x3 x2



Radeau : Placez un radeau sur cette case.

Répartition des tuiles : x1 x3



Tourbillon : Retirez du plateau tous les éléments (aventuriers, créatures et radeaux) présents sur cette case ainsi que sur toutes les cases Eau adjacentes.

Répartition des tuiles : x2 x4



Volcan : Retirez du plateau tous les éléments (aventuriers et créatures) présents sur cette case. Laissez le volcan face visible sur place. Cette case est désormais inaccessible.

Rappel : Lorsqu'un 3° volcan est révélé, la partie prend fin immédiatement !

Répartition des tuiles : x4

TUILES POUVOIR

(À conserver et utiliser lors de la phase Actions)



Rames : Déplacez un radeau que vous contrôlez (ou vide) de 1 ou 2 cases.

Répartition des tuiles : x2



Dauphin : Déplacez un de vos nageurs dans l'eau de 1 ou 2 cases. Son déplacement peut se terminer hors de l'eau ou sur un radeau.

Répartition des tuiles : x3 x1



Plongeon : Déplacez n'importe quelle créature du plateau sur la case Eau libre de votre choix.

Répartition des tuiles : x2



Dé Créature : Lancez le dé et déplacez la créature désignée selon ses règles de déplacement.

Répartition des tuiles : x2 x2



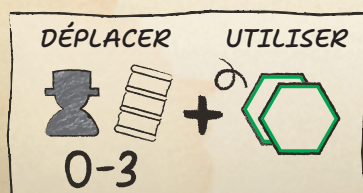
Répulsif : Vous pouvez utiliser ce **pouvoir** à tout moment, lorsqu'un de vos aventuriers se trouve sur la même case qu'un **requin** ou un **kaiju**.

La créature concernée est immédiatement retirée du plateau.

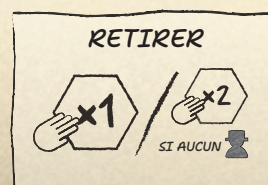
Répartition des tuiles : x2 x1

Rappel du tour de jeu

Actions



Montée des eaux



Créatures

